忍者武雷伝説

にんじゃぶらいでんせ

取扱説明書

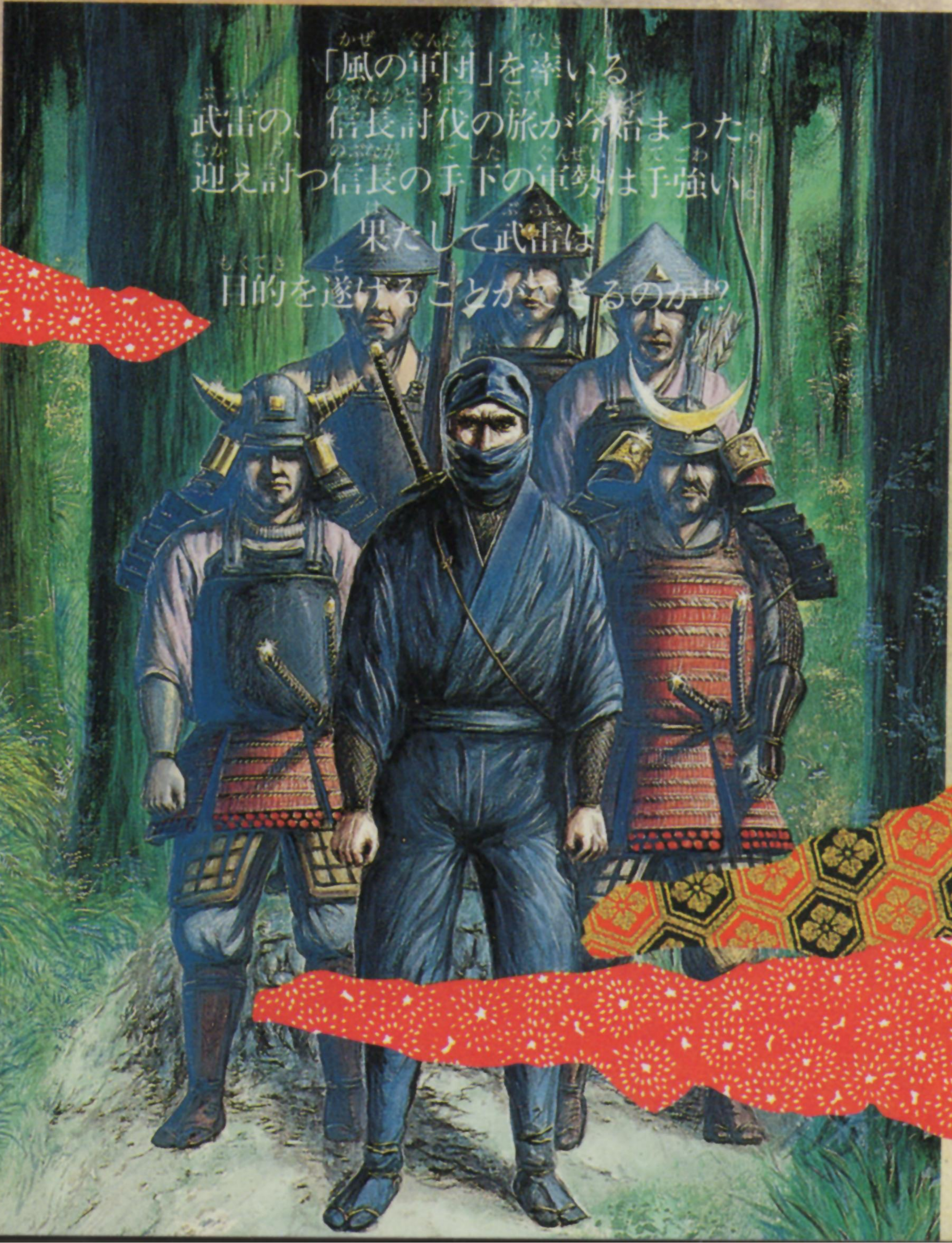


このたびはメガドライブカートリッジ
「忍者武雷伝説」を
お買上げいただき、誠にありがとうございます。
ゲームを始める前にこの取扱説明書を
お読みいただきますと、
より楽しく遊ぶことができます。



目　次

忍者武雷伝説


「風の軍団」を率いる
武雷の、信長討伐の旅が今始まった。
迎え討つ信長の手下の軍勢は手強い。
果たして武雷は
目的を遂げることができるのか!?

忍者武雷伝説

物語

時は戦国、権力者の座に就いた信長は重税と戦乱で民衆を苦しめていた。

そんなある日、羽尾の海岸に一隻の南蛮船が難破し、漂着した。その船の中には、乗組員のジョンと小さな男の子が生き残っていた。たまたまそこを通りかかった忍者の影刃はその二人を助けたが、間もなくジョンは、

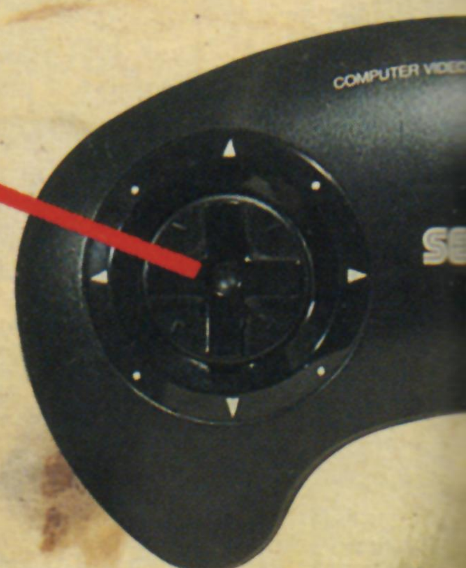


「信長の軍に襲われた」とだけ言い残して死んでしまった。
影刃は残された男の子 を「武雷」と名付け、それから
12年の間 忍者として育てていた。
ある日、自分の死が近いことを悟った影刃は
たくましい忍者として成 長した武雷に
「信長を倒せ」と命じた。
そして武雷は、協 力してくれる3人の
仲間とともに「風の軍団」と名乗り、
信長を倒す旅に出ることに
なったのだ。



コントロールパッドの使い方

このゲームは一人用です。本体のコントロール端子1にコントロールパッドを接続してください。



方向ボタン

カーソルを移動させるときやコマンドを選ぶとき、町の中などで人物を移動させるときに使います。

操作の基本

方向ボタンを操作してカーソルをコマンドやアイテムなどに合わせ、A(またはCボタン)を押して実行する。というのがゲーム中の基本操作です。

ゲームのスタート



タイトル画面でスタートボタンを押すと写真右の画面が現れます。ここで「初めから」または「続きから」を選んでください。

「初めから」なら第一章から、「続きから」を選ぶと前回記録した章からプレイできます。方向ボタンでどちらかを選んで再びスタートボタンを押すとゲームは始まります。(記録→9ページ)



スタートボタン

ゲームのスタート、ターンを終了させるときに使います。

A、Cボタン

コマンドのメニューを表示させるとき、決定するときなどに使います。

Bボタン

キャンセルをするときや行動させる味方の上にカーソルを飛ばすときに使います。



「忍者武雷伝説」は次のように進んでいきます。

風の軍団の行動	＋	信長軍の行動	→１日（1ターン）

これを、残りの日数だけ繰り返します。

風の軍団が残りの日数のうちに目的を達成すると章をクリアしたことになり、次の章へ進みます。風の軍団が敗れるとゲームオーバーとなります。

ターン

ゲームはターン制で、プレイヤー軍の全員がコマンドを実行すると次に信長軍が同様に行動を起こします。例外がありますが、両軍の全員が１回ずつコマンドを実行すると１ターン（１日）が終了します。

したがって、画面の右下の日数は、あとその数だけお互いに攻防が行えるということを示しています。



▲残りの日数は画面右下に表示されます。

勝敗の決着

風の軍団（プレイヤー軍）の究極の目的は、信長を倒すことですが、各章にはそれぞれ「クリア条件」が設けられており、その目的が達成されたときにその章が終了し、次の章に進むことができます。

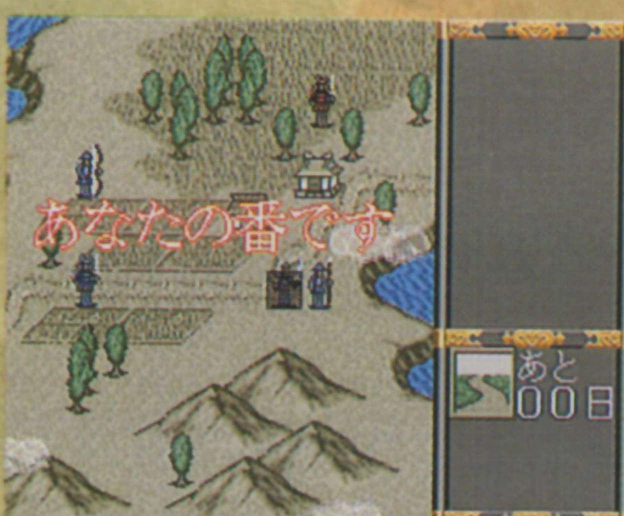
敗戦の条件

風の軍団が敗れる、つまりゲームオーバーとなるのは、次の場合です。

①武雷が倒れた

武雷一人が敗れただけで、風の軍団は敗戦となってしまいます。



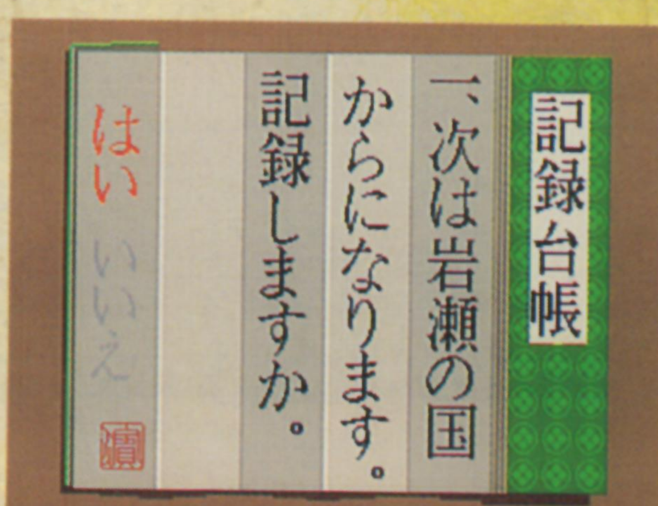


②日数がなくなった

残りの日数が0になってもクリアできないときも敗戦となります。

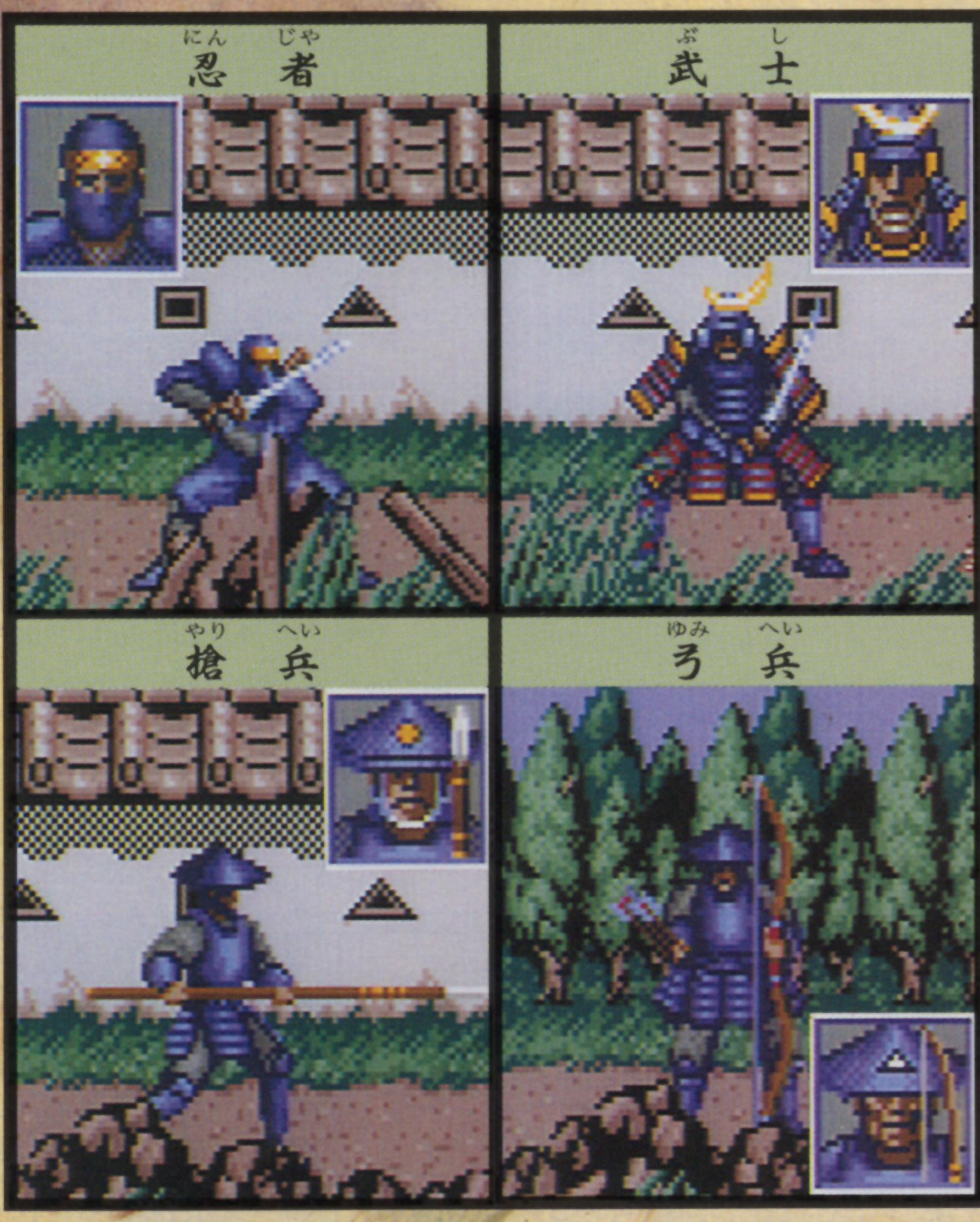
ゲームの記録

各章の終わりで、ゲームの記録（セーブ）ができます。写真右の画面で「はい」を選んでください。



登場人物

プレイヤーが操ることができるのは、忍者“武雷”率いる“風の軍団”です。第一章は、武雷のほか槍の達人“権平”、弓の達人“玄番”、武士“右近”の４人で始まります。また、途中で僧侶、騎馬武者、鉄砲兵が仲間に加わることもあります。それぞれの個性をよく把握することが攻防の必勝ポイントです。



攻撃相関をみつけよう

ゲームを進めていくうちに、同じ段位なのに、どうもこちらばかりダメージを受けるぞ、という疑問を持ったことはありませんか。

それぞれの人物は、どの人物に対したときに強く、どの攻撃には弱いかという相関関係を持っています。これがわかると、攻撃の効率が上がるだけでなく、思わぬダメージを受けることもなくなり、有利に戦いを進めることができるのです。



戦闘に参加するのは以上ですが、このほかにゲームには、店の主人や宿屋の女将、町人なども登場します。





第一章の開始

クリア条件

新しい章が始まると、その章での目的が表示されます。第一章の場合は「敵を全員倒してください」。登場する敵をすべて倒すことができると第一章のクリア、第二章に進むことができるのです。

画面の見方



コマンドウィンドウ　カーソル(赤い四角)を人物に合わせてA(またはCボタン)を押すと、ここにコマンドが表示されます。(→12ページ)

キャラクターウィンドウ
地形　カーソルが示す場所の地形を表わします。(→18ページ)
あと　日　この章での残りの日数を表わします。(→9ページ)
人物表示　コマンドを表示させると、キャラクターウィンドウにその人物の種別、体力と忍術の残数が表示されます。またマップ内の人物は戦闘要員を表わします。「風の軍団」は青、信長軍は赤です。(→10ページ)

コマンド

人物に行動させるときには、コマンドを使います。行動させたい人物にカーソルを合わせ、A(またはCボタン)を押すと、コマンドウィンドウに使用できるコマンドが表示されます。また、Bボタンを押すと、カーソルが味方の人物の上を次々に移動していきます。方向ボタンでコマンドを選び、A(またはCボタン)を押すと実行できます。

コマンドは、1ターンにつき、1人の人物について1回限りですが、「装備」、「状態」、「設定」については回数制限はありません。また、「入る」、「戦闘」、「忍術」のコマンドは「移動」後も1回だけ実行できます。

≪移動≫



移動のコマンドを選ぶと、その人物が行くことができる範囲がマス目で表示されます。その範囲内の地点をカーソルで選び、A(またはCボタン)を押すと、人物は移動します。移動をしたあと「確定」を選択すると移動が完了します。目的地を変更したいときやほかのコマンドに変更するときは、「中止」を選択するかBボタンを押してください。移動をしたあとに「入る」、「戦闘」、「忍術」のコマンドを実行することができます。

移動できる距離や場所は、人物によって、またその地形によってかなり異なります。(→18ページ)

≪戦闘/忍術≫



敵と接触(縦横方向のみ)したときには、「戦闘」や「忍術」のコマンドが実行できます。

忍術をかけるときは、忍術のコマンドを選択後にかけたい「術」を選びます。忍術が使えるのは、忍術のポイントを持っている場合だけです。また、味方にかけることができる忍術もあります。(→16ページ)

「戦闘」や「忍術」のコマンドを選ぶと画面は「戦闘画面」に切り替わり、観戦することができます。

≪入る≫

町や寺に入ることができます。(→20ページ)

≪装備≫



手に入れた武器や防具を使うためには、「装備」する必要があります。「装備」のコマンドを選ぶと左側のサブウィンドウに持っている武器と防具が表示されます。

現在装備している武器や防具に小さな赤いマークが点滅しています。ほかのアイテムを選んでA(またはCボタン)を押すと装備が変更されます。装備できるのは、武器と防具それぞれ１つずつです。

また、大きなカーソルで示すアイテムの攻撃力と防御力が右側のサブウィンドウに表示されます。

≪状態≫

「状態」のコマンドを選択し、A(またはCボタン)を押すごとに、その人物の現在の状態が、①ステータス(パラメータ)、②装備、③持物、④忍術の順に表示されます。

■ステータス　ステータスを示すパラメータは上から順に、段位、移動量、体力(現在値／最高値)、忍術ポイント(現在値／最高値)、攻撃力、素早さ、防御力、経験値、所持金額（風の軍団の総額を表示）です。

経験値が100になるごとに段位が１段上昇します。

■装備　持っている装備の一覧です。現在装備しているものが赤いマークで示されています。

■持物　持っているアイテムの一覧です。

■忍術　持っている忍術の一覧です。現在使うことのできる術は、赤く示されています。

≪持物≫



持物を使うときのコマンドです。このコマンドを選ぶと、コマンドウィンドウに、持っているアイテムが表示されます。この中から使いたいアイテムを選択するとその時点でアイテムの効果が発揮されます。

ただし、「天明の鏡」だけは、持っているだけで効力を発揮するので、使用するときもこのコマンドは必要ありません。

≪設定≫



ゲームのオプションを選択するコマンドです。

会話の速さ(速い・遅い)、戦闘の動画(あり・なし)、町中の動き(速い・遅い)の3つについて、設定ができます。項目を選び、A(またはCボタン)で設定が変更できます。終わったら、Bボタンでもとの画面に戻ります。

≪終了≫



ターンを終了させるコマンドです。敵方の行動に移ります。スタートボタンを押すと、「終了」コマンドのみをウィンドウに表示させることができます。

戦闘

戦闘(または忍術)のコマンドを選択し、次に方向ボタンで対戦する相手を選んでA(またはCボタン)を押すと、画面は対戦画面に切り替わり、戦闘が開始されます。

戦闘は攻撃を仕掛けた方からの1回のアクションだけですが、防御側が反撃をすることもあり、それが致命傷になることがあります。また、場合によっては攻撃をかわされて、まったくダメージを与えられないこともあります。

対戦画面の見方

体力 体力はローソクで表わされています。ローソクの1本が体力5ポイントに相当します。ローソクが燃え尽きたときに体力はなくなり、その人物は倒れます。



ステータス 画面右に攻撃側、左に防御側のステータスを表わすパラメータが表示されます。(ステータス→14ページ)

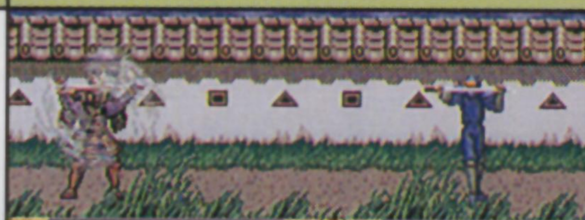
忍術

忍者と僧侶は忍術を使うことができます。僧侶の忍術は味方の体力を回復させるという特殊なものなので、攻撃用と限っていえば、忍術を使えるのは忍者だけということになります。

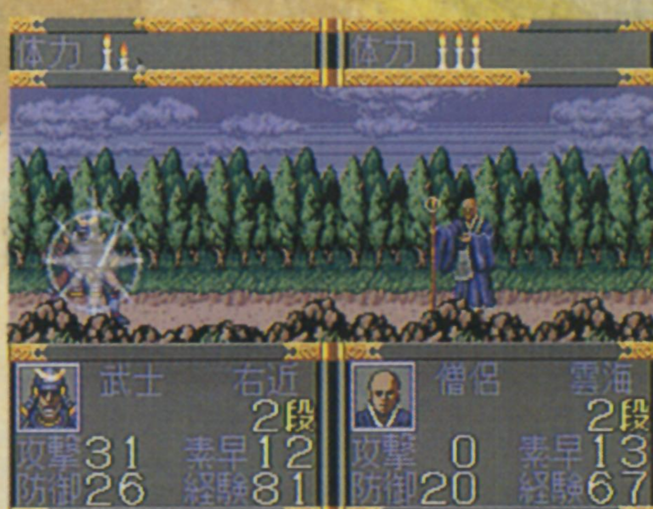
忍術を使うときには、忍術のコマンドを選び、次に使う術を選択しますが、持っている忍術ポイントによって使える術は限られます。ポイントは、術を使うたびに消費していきますが、宿屋で体力と同時に回復することができます。また、回復のためのアイテムもあります。

術の種類

攻撃用の忍術の種類は以下の通りで忍術ポイントの消費が大きいほど、相手に与えるダメージも大きくなります。

術名	消費忍術ポイント	忍術グラフィック
風神の術	5	
水神の術	10	
土神の術	20	
木の葉の術	25	

「心力の術」で体力回復!!



心力の術は、僧侶だけが使うことのできる忍術です。

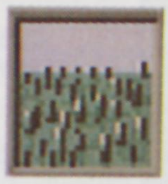
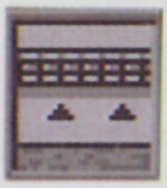
回復させたい味方に接触しているときに、「忍術」のコマンドを選び、カーソルを相手に合わせ、A(またはCボタン)を押すと術をかけられた人物の体力は最高値まで回復します。

忍術ポイントは、1回につき10ポイント消費します。

地形

地形の種類

地形はマップ画面の右下に、シンボルで表示されています。カーソルを、マップ上を移動させるとその地形を調べることができます。地形の種類は以下の通りです。

道	平地	草原	水田	川
				
橋	**海・湖・堀**	**石垣**	**山**	**岩山**
				
樹木	**壁・建物**	**町**	**寺**	
				

それぞれの地形によって、移動の難易度が異なります。人物によって、少し条件は異なりますが、ほぼ以下の図のような順で、通行が困難になっていきます。

道
橋 ─ 草原 ── 水田 ── 川
平地

（海・山・樹木・壁・石垣などは通行できません。また、鉄砲だけは川を渡ることはできません。）

人物と移動の範囲

同じ地形でも、人物によって移動できる範囲が異なります。下の図の左から右へ、1ターンで移動できる量が多くなっています。

鉄砲——[**武士** / **弓兵** / **僧侶**]——**槍兵**——**忍者**——**騎馬**

地形効果

人物がいる場所によって、防御に有利な場所とそうでないところがあります。これを地形効果といいます。道の100を標準として、数字が高いほど防御には有利な、低いほど不利な地形です。

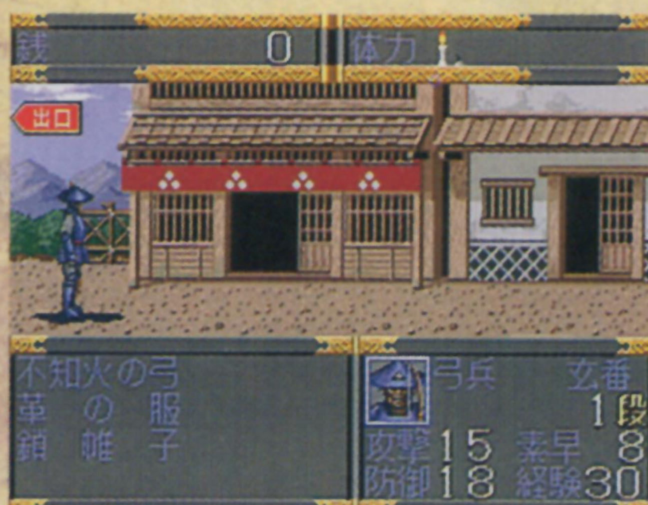
平地	水田	草原	道	橋	川
140	120	110	100	90	50



町

町には武器屋、薬屋、道場、宿屋、その他の建物があり、戦いを有利に運ぶためのアイテムを入手できるほか、体力の回復や武道の修業もできます。また、店以外の建物の中では、重要な情報やアイテムなどが入手できることもあります。町によっては、この中のいくつかがない場合もあります。

店や建物の中に入るときは、入り口の前に立ち、方向ボタンの上を押してください。



画面上には持ち金と体力が、右下にはステータスが表示されています。また、画面左下のウィンドウには、A（またはCボタン）を押すと、装備、持物、忍術が順に表示されます。

武器屋



武器（剣、弓、槍など）や防具を買うことができます。中に入り「はい」を選択すると、その店で売っている品物が左上のウィンドウに表示されます。この中から買うものを選択します。

その人物が装備できないものやすでに同じものを持っている場合、所持金が足りないときは買うことはできません。



買物をやめるときは、「いいえ」を選択するかBボタンを押してください。

薬屋



失った体力を回復する薬やパワーアップができるアイテムを売っています。

アイテムは全部で8つまで持つことができるので、この範囲内なら同じアイテムをいくつでも手に入れることができます。

買う方法は、武器屋の場合と同じです。

宿屋



ここでは、失った体力や忍術を回復させることができます。中に入ると女将が、「ご休息なさいますか？」と聞いてくるので、利用するときは「はい」、断わる場合は「いいえ」を選択します。1泊につき料金が30必要です。

道場



ここでは、修行を積んで、経験値を上げることができます。修行をするには、道場主にお金を払わなければなりません。料金は段位が上がるほど高くなります。また、お金をせっかくかけたのに十分な効果が得られないこともあります。

そのほかの家屋

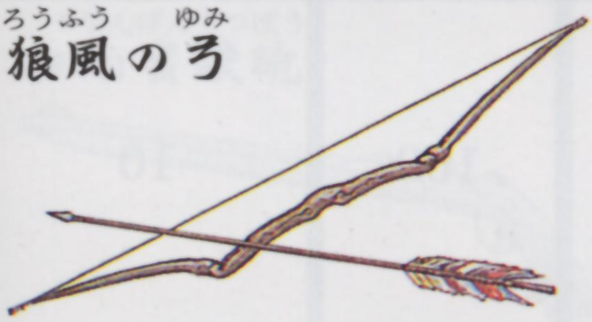
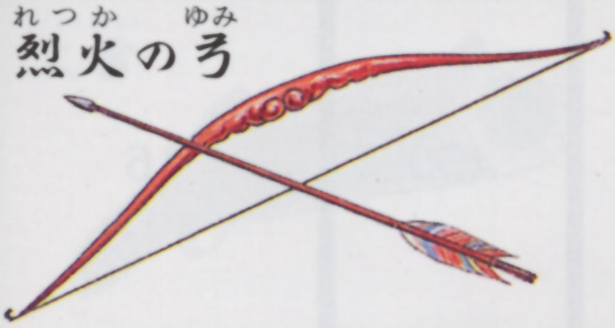
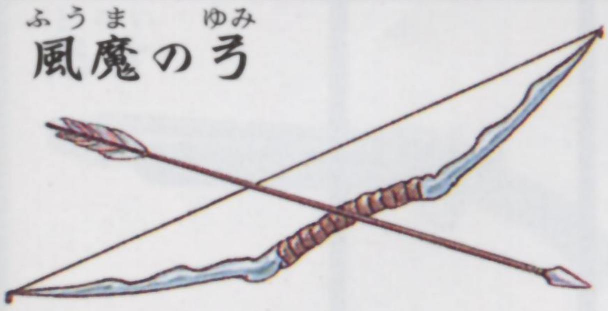


重要な情報や攻略に欠かすことのできないアイテムなどが得られたり、探している人物に会えるかもしれません。必ず覗いてみましょう。

剣（けん）

名称（めいしょう）	値段（ねだん）	攻撃率（こうげきりつ）	持（も）つことができる人物（じんぶつ）
白虎剣（びゃっこけん） 	—	5	忍者（にんじゃ） 武士（ぶし） 騎馬（きば）
昇龍剣（しょうりゅうけん） 	150	11	忍者（にんじゃ） 武士（ぶし） 騎馬（きば）
正宗（まさむね） 	350	16	武士（ぶし） 騎馬（きば）
手裏剣（しゅりけん） 	700	20	忍者（にんじゃ）
村正（むらまさ） 	1200	25	武士（ぶし） 騎馬（きば）
草薙（くさなぎ）の剣（つるぎ） 	—	—	忍者（にんじゃ）

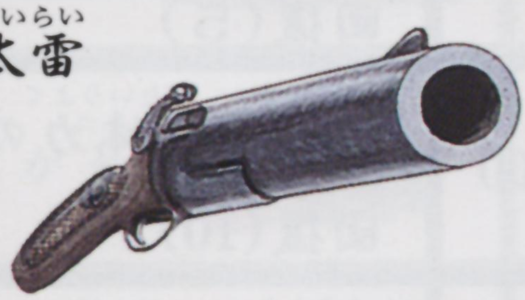
弓（ゆみ）

名称（めいしょう）	値段（ねだん）	攻撃率（こうげきりつ）
不知火の弓（しらぬいのゆみ） 	—	5
狼風の弓（ろうふうのゆみ） 	150	10
虎鉄の弓（こてつのゆみ） 	300	15
烈火の弓（れつかのゆみ） 	450	20
風魔の弓（ふうまのゆみ） 	600	25

槍(やり)

名称(めいしょう)	値段(ねだん)	攻撃率(こうげきりつ)
隼(はやぶさ)の槍(やり) 	—	5
火(ひ)の槍(やり) 	100	10
青鉄(せいてつ)の槍(やり) 	250	13
雷電(らいでん)の槍(やり) 	450	16
風魔(ふうま)の槍(やり) 	800	20

鉄砲

名称	値段	攻撃率
種子島鉄砲 	—	5
白南蛮鉄砲 	250	10
打雷 	450	15
太雷 	750	20
怒雷 	950	25

防具（ぼうぐ）

名称（めいしょう）	値段（ねだん）	防御率（ぼうぎょりつ）	装着（そうちゃく）できる人物（じんぶつ）
革（かわ）の服（ふく） 	—	5	全員（ぜんいん）
鎖帷子（くさりかたびら） 	100	8	忍者（にんじゃ） 弓（ゆみ）
短甲（たんこう） 	200	11	武士（ぶし） 槍（やり）

アイテム

名称（めいしょう）	値段（ねだん）	効果（こうか）
傷薬（きずぐすり） 	30	消耗（しょうもう）した体力（たいりょく）の回復（かいふく）(5)
薬草（やくそう） 	100	消耗（しょうもう）した体力（たいりょく）の回復（かいふく）(10)
朝鮮人参（ちょうせんにんじん） 	200	消耗（しょうもう）した忍術（にんじゅつ）を最高（さいこう）まで回復（かいふく）
力（ちから）の実（み） 	500	体力（たいりょく）の最高値（さいこうち）を上（あ）げる

名称	値段	防御率	装着できる人物
仁王胴 	400	14	忍者 鉄砲 武士 騎馬 弓
鋼の鎧 	600	18	忍者 鉄砲 武士 騎馬 槍
赤糸脅の鎧 	900	23	武士 騎馬

名称	値段	効果
心の実 	500	忍術の最高値を上げる
まが玉 	―	仲間の体力を最高値まで回復する
天明の鏡 	―	草薙の剣の封印を解く
金印 	―	栗原の国の城の門を開ける

攻略ヒント集

どうしても、うまく進めないプレイヤーのための、初心者向けのヒント集です。このページを参考にして、全ステージクリアを目指そう！

1．ターンを有効に使おう

ターン、つまり攻撃できる回数には限りがあるよね。よほどむだなく行動しないと、クリアがむずかしい章がいくつかある。最初の壁は第三章かな。移動したあとすぐに「入る」や「戦闘」などのコマンドを実行して、１回のターンを有効に使おう。体力が減った敵には、こちらから攻撃を仕掛けないで、自滅してくれるのを待つという手もあるぞ。

2．順番を考えて移動する

集団で移動するときは、ほかの人物のことも考えないと、味方がじゃまで、あとから動かす方が十分に進めないということもある。狭い通路を移動するときはよく考えよう。

特に複数で一人の敵を攻撃するときは、相手の体力の消耗度や反撃のことを考えて「戦闘」にかかれば、こちら側はノーダメージで倒せることだってあるのだ。

3．消耗したら町の宿屋へ

このゲームでは、失ってしまった人物は、復活させることができないのはご承知の通り。だから、体力の消耗度には特に注意を払って欲しい。まだ大丈夫、と思っていると特に忍者は行動範囲が広いうえ、必殺の術を使って、一撃で仕留めにくることがある。やられてしまったら元も子もないから、早め早めに宿屋に行き、体力を回復しておこう。

4．まずは経験値アップ

章が進むとそれに応じて段位の高い敵が出てくる。ということは、こちらもしっかり経験値を稼いで、段を上げておかなければならないのだ。経験値は、戦闘によって上がっていくけれど、それ以上に上げたいときは道場を有効に使おう。段が上がったら、必ず宿屋でその分の体力も上げておくことを忘れないように。

5．話は必ず聞くこと

町にある家屋や、寺などは、必ず立ち寄って話を聞くこと。どこかで、誰かに会って話を聞くことがクリア条件になっていることがあるし、うっかり通り過ぎるとストーリーがわからなくなるってこともある。それ以外にも、アイテムやお金が手に入ることだってあるのだ。入ってみると誰でも話をしてくれる人もいるが、特定の人物が指名されることがあるよ。

6．僧侶がポイントに

僧侶は、相手に攻撃を加えることができないけれど、味方の体力を回復させるという、大切な役割を持っている。特に、攻城戦では、宿屋で体力の回復をするというわけにいかないので、使い方をよく考える必要がある。

また、敵に僧侶をうまく使わせないように気を配ることも忘れないように。できたら、早めに倒してしまおう。

7．二手に分かれよう

一団となって進撃する方が有利に決まっているけれど、それでは、せっかく順調にいきながら日数が足りなくなることがある。そんなときは、部隊を二手に分けて進めるという作戦を使ってみよう。また、クリアの条件が、どこかへ行かなければならない場合には、足の速い騎馬や忍者に目的地に向かわせ、ほかは攻防に徹するという方法が有効だ。

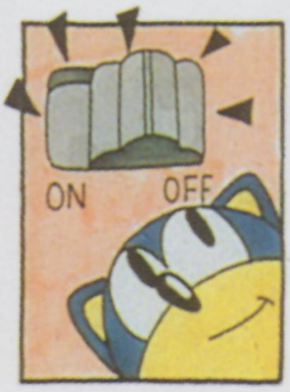
使用上のご注意

カートリッジは精密機器ですので、とくに次のことに注意してください。



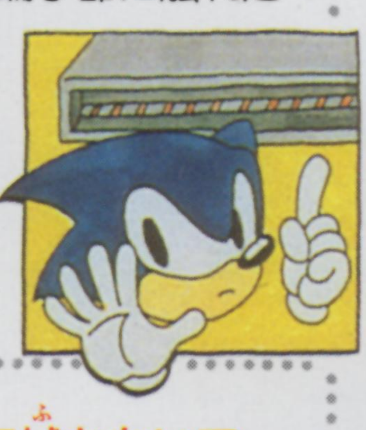
●電源OFFをまず確認！

カートリッジを抜き差しするときは必ず、本体のパワースイッチをOFFにしておいてください。パワースイッチをONにしたまま無理に、カートリッジを抜き差しすると、故障の原因になります。



●端子部には触れないで

カートリッジの端子部に触れたり、水で濡らしたりすると、故障の原因になりますので注意してください。



●薬品を使って拭かないで

カートリッジの汚れを拭くときに、シンナーやベンジンなどの薬品を使わないでください。



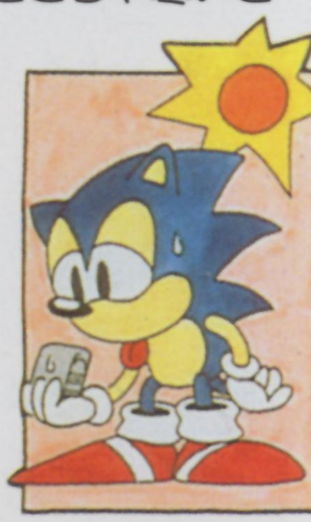
●カートリッジはデリケート

カートリッジに強いショックを与えないでください。ぶつけたり踏んだりするのは禁物です。また、分解は絶対にしないでください。



●保管場所に注意して

カートリッジを保管するときは、極端に暑いところや寒いところを避けてください。直射日光の当たるところやストーブの近く、湿気の多いところなども禁物です。



●ゲームで遊ぶときは

長い時間ゲームをしていると目が疲れます。ゲームで遊ぶときは健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとってください。また、テレビ画面からなるべく離れてゲームをしてください。



メガドライブをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

忍者武雷伝説

セガジョイジョイテレフォン

セガからのホットライン。新作ゲームソフトや楽しい情報を、どんどんお知らせしています。



札幌	011-832-2733
東京	03-3236-2999
大阪	06-333-8181
福岡	092-521-8181

☆電話番号をよく確かめて、正しくかけてください。

株式会社　セガ・エンタープライゼス
本　　社　〒144 東京都大田区羽田1-2-12
お客様サービスセンター
☎03(3742)7068（直通）
札幌支店　〒062 北海道札幌市豊平区豊平五条3-2-34
☎011(841)0248
関西支店　〒561 大阪府豊中市豊南町東2-5-3
☎06(334)5331
博多支店　〒810 福岡県福岡市中央区白金2-5-15
☎092(522)4715

修理について　修理を依頼されるときは、下記または札幌、関西、博多の各支店までお申しつけください。

株式会社セガ・エンタープライゼス
佐倉事業所　ＨＥ補修管理課
〒285 千葉県佐倉市大作1-3-4
☎0434(98)2610（直通）

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)

忍者武雷伝説

MEGA DRIVE

G-4524

672-0566

株式会社セガ・エンタープライゼス